Nom

Personnage

Vie : 18

Equipement
armure de cuir
dague, arbalète
12 carreaux

Compétences
Détecter : +10 Se cacher : +10
Détecter les pièges, Crochetage : +5
Attaquer de dos : attaque +2
dégâts +2



VOLEUR

Nom

Personnage

Vie : 33

Equipement
cotte de mailles
bouclier
hache

Compétences
Détecter : +2 Se cacher : +2



GUERRIER NAIN

Nom

Personnage

Vie : 36

Equipement
armure de peau
hache à deux mains

Compétences
Détecter : +4 Se cacher : +4
Pistage



BARBARE

Nom

Personnage

Vie : 12

Equipement
robe grise
bâton

Compétences
Détecter : +4 Se cacher : +4
Boule de feu : dégâts +3 sur 3 adversaires
Eclair : dégâts +5 sur 1 adversaire
Paralysie : sur 1 adversaire, 1D6 tours



MAGICIEN

Nom

Personnage

Vie : 12

Equipement
robe blanche
bâton

Compétences
Détecter : +4 Se cacher : +4
Soin : 10 points de vie
Soin : 20 points de vie
Bouclier : défense +3, 1D6 tours



SOIGNEUR

Nom

Personnage

Vie : 24

Equipement
armure de cuir
arc (20 flèches)
épée courte

Compétences
Détecter : +6 Se cacher : +8
Précis à l'arc : attaque +1, dégâts +1
Voit dans la nuit



ARCHER ELFE

Nom

Personnage

Vie : 24

Equipement
robe de voyage
bâton

Compétences
Détecter : +8 Se cacher : +6
Ours : attaque +1, dégâts +2
Loup : attaque +2, dégâts +1
Faucon : attaque –1, dégâts -1



DRUIDE

Nom

Personnage

Vie : 30

Equipement
armure complète
épée longue
bouclier

Compétences
Détecter : +4 Se cacher : +4



CHEVALIER

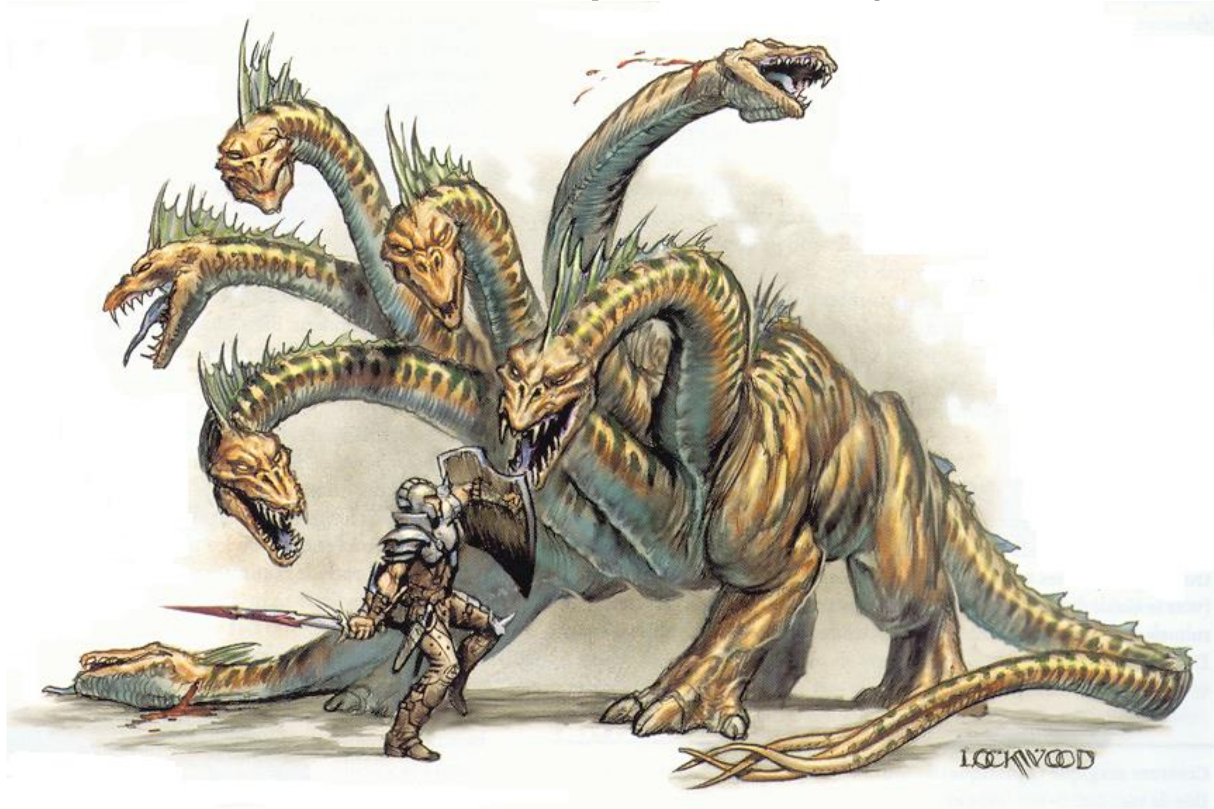
Scénario

Introduction :

Les personnages sont de retour dans leur village natal. Ils apprennent qu'un étrange homme est venu s'emparer des jeunes filles du village pendant les dernières nuits. Plusieurs rumeurs circulent : on dit que c'est un méchant magicien qui veut en faire des sacrifices ou qu'il les réduit à l'esclavage en les gardant prisonnières.
Le vieux du village dira qu'il avait déjà connu un tel événement quand il était encore enfant. De jeunes héros étaient allés combattre cet homme. Sans doute son petit-fils veut-il se venger.

Le marais maudit :

Pour se rendre dans le repère de l'homme, il faut traverser le marais maudit, puis la forêt sombre.
Le marais porte ce nom car il est habité par une hydre à six têtes. Elle sera cacher avant de bondir sur les intrus.
Détecter +8, Se cacher +8, Initiative +4, Attaque +2, Défense 6, Dégâts +0, Vie 10/tête



La forêt sombre :

Les personnages arriveront dans la forêt sombre peu avant la nuit. Ils pourront y dormir au sec et faire un feu. Le problème est qu'une patrouille d'orcs passera par-là. Il est possible de les repérer (réussir une détection à 12) avant puis de se cacher pour leur tendre une embuscade.
Détecter +4, Initiative +5, Attaque +3, Défense 8, Dégâts +2, Vie 12, nombre 8
Les personnages pourront récupérer 2 pièces d'or par cadavre ainsi que 6 carreaux et 10 flèches en tout.
Si les personnages sont en difficulté, un ent interviendra pour chasser les orcs de sa forêt. Ensuite, il les mènera éventuellement à la source claire, une source d'eau magique qui soigne 20 points de vie quand on y boit.
Après une bonne nuit de repos, les personnages devront se remettre en route. Un jet de pistage (détecter 10) permettra de repérer d'autres traces d'orcs et de les éviter, sinon ils retomberont sur 4 orcs.

Le repère :

Après une longue journée de marche (quelques jets de détection pour le suspens), ils arriveront en vue d'une tour fortifiée au milieu des arbres. La porte d'entrée est fermée (crochetage de 10), la salle d'entrée est sombre et froide. Il y a plusieurs salles à chaque étage mais il semble que rien n'y soit passé depuis des lustres (toiles d'araignée, poussière épaisse, rien de ranger…).
L'escalier qui mène au deuxième étage arrive dans un couloir. Il y a plusieurs portes de chaque côté (6 en tout). Dans chacune se trouve un squelette qui s'animera si on y entre. Si l'un d'eux s'anime, tous les autres feront de même et sortiront dans le couloir. Au bout du couloir se trouve l'escalier qui mène au dernier étage, 2 squelettes en gardent le passage et se lèveront si on passe à côté.
Initiative +2, Attaque +1, Défense 6, Dégâts +1, Vie 10
Le troisième étage est très bien entretenu et richement décoré. Un couloir circulaire fait le tour d'une pièce centrale. Une grosse porte en ferme l'accès (détecter le piège 15, crocheter le piège 12, dégât du piège 1D6 + 4, crocheter la porte 10). A l'intérieur se trouvent les jeunes filles enchaînées au mur, un très beau mobilier, 2 gardes squelettes et le vampire.
Squelettes : Initiative +3, Attaque +2, Défense 8, Dégâts +2, Vie 15
Vampire : Initiative +8, Attaque +3, Défense 10, Dégâts +4, Vie 30
Magie du vampire : éclair noir dégâts 1D6 + 5
vieillissement (sur les humains) attaque –1, dégâts –1
transformation en chauve-souris (quand il lui restera 10 points de vie) : seule une attaque à distance peut le toucher (défense 8) durant 1 tour avant qu'il ne disparaisse par la fenêtre, l'elfe a un tour supplémentaire, le druide peut le poursuivre en faucon mais après 3 tours, il atterrira dans la forêt et se retransformera.

Conclusion :

Les personnages pourront sauver leurs amis du village et s'emparer du trésor de 100 pièces d'or à partager.